

TEKHENU

L'OMBRE DE SETH



LIVRET DE RÈGLES

**UNE EXTENSION DU JEU STRATÉGIQUE DE DRAFT DE DÉS
PAR DANIELE TASCINI ET DÁVID TURCZI**

Avec la puissance et la splendeur grandissante de l'Égypte, son influence s'étend désormais bien au-delà de ses frontières. Seth, le dieu des conflits, vous demande de soumettre Canaan et de faire la guerre au puissant empire Hittite. Vos soldats doivent soumettre tout territoire qui ose vous défier ou qui constitue une menace pour votre royaume. Il est temps de rassembler vos armées, d'unir vos prêtres, de revendiquer de puissants artefacts et d'obtenir la faveur d'un culte puissant pour vous frayer un chemin vers de grandes victoires.

Tekhenu : l'Ombre de Seth élargit les interactions et offre de nouvelles options à Tekhenu : l'Obélisque du Soleil. Un nouveau plateau ouvre la voie de la conquête des contrées voisines pour obtenir des bonus mais aussi de nouveaux moyens de marquer des Points de Victoire.

De nouveaux dés permettent de rassembler soldats et prêtres. Cependant, les conquêtes ont un prix, et au fur et à mesure des batailles livrées, équilibrer ses actes s'avère de plus en plus difficile.

Outre les soldats nécessaires pour prendre le contrôle des terres au-delà des frontières de l'Égypte, les joueurs unissent également des prêtres leur permettant le contrôle des artefacts. Ces nouvelles cartes, en combinant manœuvres stratégiques et Points de Victoire, offrent des voies nouvelles et subtiles de planifier les tours de jeu.

Tekhenu : l'Obélisque du Soleil étant un jeu de stratégie exigeant, il est fortement recommandé de jouer plusieurs parties avant d'ajouter l'extension Tekhenu : l'Ombre de Seth !

MATÉRIEL

PLATEAU DE JEU

1 PLATEAU SETH DOUBLE FACE



EXTENSIONS DU PLATEAU PRINCIPAL

1 CADRAN DE L'OBÉLISQUE



1 TUILE ADDITIONNELLE
ZONE D'ACTION HORUS

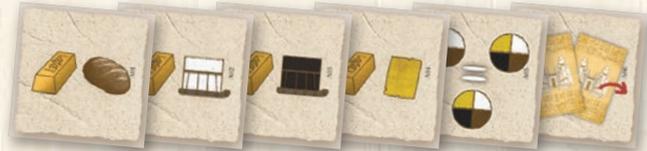
JETONS SANG

24x



TUILES CONQUÊTE

12 TUILES CONQUÊTE



DÉS

2x



2x



1x



SOLDAT

1 par joueur



PRÊTRE

1 par joueur



VIZIR



CARTES

40 Cartes

4 CARTES BÉNÉDICTION



5 CARTES TECHNOLOGIE



4 CARTES DÉCRET



12 CARTES DÉPART



8 CARTES ARTEFACT



7 CARTES CULTE



MODE SOLO

BOTANKHAMON - TUILE ACTION "SETH"

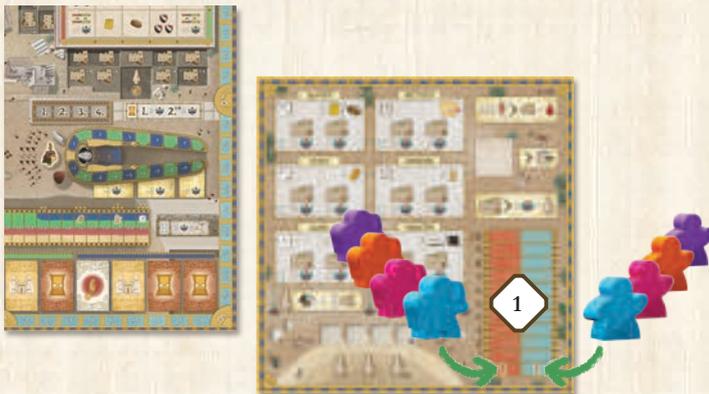


BOTANKHAMON - TUILE ACTION "PRÊTRES & SOLDATS"

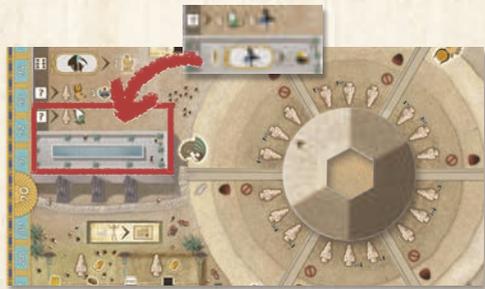


MISE EN PLACE - MODIFICATIONS

1. Placez le plateau Seth à côté du plateau principal, sur la face visible correspondant au nombre de joueurs (1-2 joueurs ou 3-4 joueurs, indiqué dans le coin supérieur droit du plateau). Chaque joueur place son Soldat et son Prêtre sur la position 0 (indiquant ainsi qu'ils démarrent avec 0 Soldat et 0 Prêtre).



2. Placez la tuile additionnelle de la zone d'action Horus sur le plateau principal à côté de l'action Horus (placez-la de manière à recouvrir le toit du bâtiment, comme présenté ci-dessous).



3. Remplacez le cadran original de l'Obélisque par le nouveau fourni avec cette extension. Au lieu de placer les dés en suivant la règle de base, ajoutez 2 dés rouges, 2 dés bleus et 1 dé vert dans le sac de pioche, puis :
 - A. À 4 joueurs, remettez 1 dé gris dans la boîte puis prenez 4 dés gris du sac, lancez-les et placez-les sur le plateau Seth.
 - B. À 3 joueurs, remettez 1 dé noir, 1 dé blanc, 1 dé jaune et 1 dé brun dans la boîte puis prenez 3 dés gris du sac, lancez-les et placez-les sur le plateau Seth.

- C. À 2 joueurs, remettez 1 dé noir, 1 dé blanc, 1 dé jaune, 1 dé brun et 3 dés gris dans la boîte puis prenez 2 dés gris du sac, lancez-les et placez-les sur le plateau Seth.



4. Enfin tirez les dés depuis le sac de pioche et placez-en 3 dans chaque section du Cadran, en suivant les règles de base. Les dés rouges et bleus sont toujours Corrompus , le dé vert est toujours Pur .



5. Placez tous les jetons Sang à côté du plateau Seth.
6. Mélangez toutes les tuiles Conquête et placez-les en pile à l'emplacement prévu du plateau Seth. Retournez, face visible, la première tuile de la pile.

7. Mélangez toutes les cartes Bénédiction, Technologie et Décret de l'extension Tekhenu : L'Ombre de Seth avec les paquets correspondants du jeu de base.
8. Distribuez au hasard 3 cartes Décret à chaque joueur. Cette étape remplace l'étape 11 des règles de base.
9. Retirez les cartes Départ du jeu de base et remplacez-les par les cartes Départ de l'extension Tekhenu : L'Ombre de Seth.
10. Lors de la mise en place, disposez en même temps que les cartes de Départ, 3/4/5 cartes Culte pour une partie à 2/3/4 joueurs. Puis, en remplacement de l'étape 12A des règles de base, suivez la procédure suivante :
 - A. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur prend 1 carte de son choix.
 - B. Lorsque chaque joueur possède 1 carte, en commençant par le dernier joueur puis dans le sens anti-horaire, chaque joueur prend une seconde carte.
 - C. Répétez la première étape de cette procédure, jusqu'à ce que chaque joueur possède exactement 2 cartes Départ et 1 carte Culte. Les cartes Culte n'ont aucun effet lors de la mise en place.

Rappelez-vous qu'il y a plusieurs modifications sur ces cartes et que les nouvelles cartes Départ octroient aussi Soldats et Prêtres. Indiquez les effectifs des Soldats et Prêtres sur leur piste respective du plateau Seth en même temps que vous recevez les bonus de vos cartes Départ.



11. Prenez aléatoirement 5/6/7 Artefacts pour une partie à 2/3/4 joueurs, puis remettez les Artefacts restant dans la boîte. Disposez les Artefacts

sélectionnés à côté des cartes Destinée en faisant correspondre les valeurs Ankh. (Voir "Sélection des cartes Destinée et Artefacts" en page 9 pour les nouvelles règles de sélection des cartes Destinée).



12. Enfin, les joueurs doivent défausser 2 des 3 cartes Décrets distribués et les remettre au bas de la pile. Contrairement aux règles de base, cette sélection intervient à la fin de la mise en place.

CONCEPTS CLÉS

SOLDATS ET PRÊTRES

Lorsqu'un effet indique un gain ou une dépense de Soldats ou de Prêtres, augmentez ou diminuez votre marqueur sur la piste correspondante. Vous ne pouvez pas dépenser plus de Soldat ou de Prêtre que l'effectif indiqué par le marqueur correspondant. Tout Soldat ou Prêtre obtenu au-delà de 10 est perdu.



DÉS ROUGES ET DÉS BLEUS

Les dés rouges et les dés bleus peuvent être choisis pour réaliser une Action Divine. Ils sont toujours Impurs, exactement comme les dés gris. Ils ne peuvent pas être utilisés pour Produire des Ressources.

De plus, en sélectionnant un dé rouge, vous recevez autant de Soldats que la valeur du dé. En sélectionnant un dé bleu, vous recevez des Prêtres de la même manière. Les Scribes et les effets similaires peuvent être utilisés pour changer la valeur d'un dé bleu ou d'un dé rouge. Cependant, comme ces dés ne possèdent aucune face 1 et 6 (remplacées par une face 3 et une face 4), leur valeur ne peut pas être changée en 1 ou 6.



DÉ VERT

Vous pouvez choisir un dé vert pour réaliser une Action Divine. Le dé vert est toujours Pur. Il ne peut pas être choisi pour Produire des Ressources. De plus, **il ne peut pas être choisi pour une Action Divine Anubis**. Comme les dés rouges et bleus, le dé vert ne possède aucune face 1 et 6 (remplacées par une face 3 et une face 4), sa valeur ne peut donc pas être changée en 1 ou 6.

POUVOIRS DES CULTES

Chaque carte Culte fixe une condition. A chaque fois que vous remplissez cette condition, recevez le gain indiqué au milieu de la carte. Puis tous les autres joueurs reçoivent le gain indiqué au bas de la carte. Votre carte Culte n'est jamais défaussée. Son pouvoir peut être déclenché plusieurs fois pendant la partie.



→ CONDITION

→ VOTRE GAIN

→ LE GAIN DE TOUS LES AUTRES JOUEURS



MODIFICATION DU JEU

ACTION DIVINE SETH - NOUVELLE ACTION -

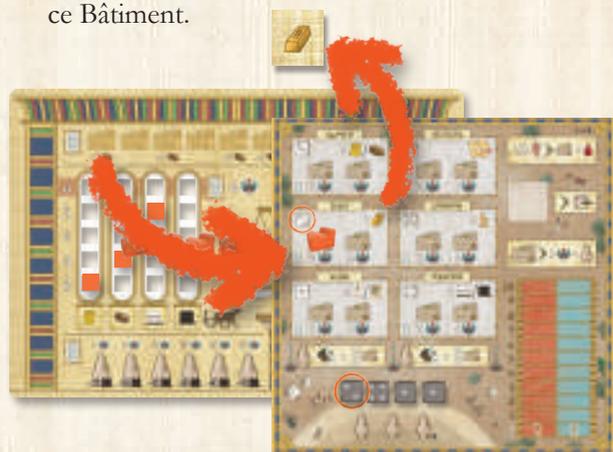


Pour réaliser une Action Divine Seth, prenez un dé (gris) depuis le plateau Seth au lieu du Cadran de l'Obélisque. Vous pouvez utiliser les jetons Scribe pour changer la valeur du dé. Tous les dés sur le plateau Seth sont Corrompus. Après avoir pris le dé depuis le plateau Seth :

1. Sélectionnez la région sur le plateau Seth correspondant à la valeur du dé.
2. Prenez le Bâtiment le plus à gauche sur votre plateau individuel et placez-le sur cette région, en payant le coût correspondant. Le premier Bâtiment d'une région coûte 4 Soldats. Le second coûte 3 Soldats (à 3-4 joueurs) ou 5 Soldats (à 1-2 joueurs).

Vous ne pouvez pas placer un second Bâtiment dans une région où vous en avez déjà un.

3. Recevez immédiatement le bonus indiqué dans cette région, mais pas les PV associés à l'emplacement de ce Bâtiment.



4. Les six régions sont réparties en 2 rangées de 3 régions chacune. Si une Statue est présente dans la même rangée où un Bâtiment est placé, quel que soit son propriétaire, gagnez 2 PV.
5. Envoyer vos troupes dans les contrées étrangères

n'étant pas un voyage pacifique, placez un jeton Sang du côté Corrompu de la balance de votre plateau individuel.



6. Prenez la tuile Conquête au-dessus de la pile et placez-la sur un emplacement libre de l'enceinte du Temple (recouvrant le bonus existant par celui de la tuile). Retournez, face visible, la tuile Conquête suivante de la pile.

Vous ne gagnez pas les bonus de l'emplacement recouvert. Vous remplacez simplement le bonus imprimé sur le plateau par un nouveau bonus. Tout emplacement avec une tuile Conquête est toujours considéré vide pour la réalisation de l'Action Divine Râ.

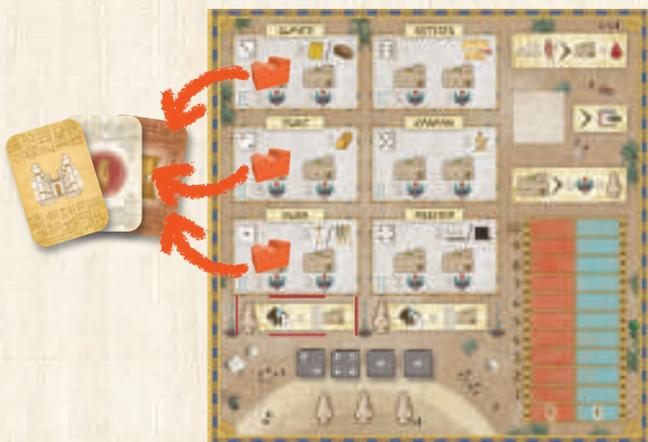
ACTION DIVINE HORUS - MODIFICATION -



Vous pouvez réaliser l'Action Divine Horus pour ériger une Statue sur le plateau Seth, en payant le coût normal en Granite. Vous pouvez ériger une Statue :

- pour le peuple (sous une rangée de 3 régions), en utilisant n'importe quel dé. Réalisez alors immédiatement une Action Divine Thot de valeur 1 pour chacune des 3 régions avec au moins un Bâtiment, quel qu'en soit le propriétaire. Ce qui signifie que vous obtenez entre 0 et 3 cartes gratuitement.





- en l'honneur de Seth (sur l'un des emplacements prévus en bas du plateau Seth), en utilisant n'importe quel dé et en dépensant 2 Prêtres en plus du coût en Granite. A partir de ce moment, chaque fois qu'un joueur réalise une action Divine Seth, vous recevrez le bonus indiqué sur la tuile additionnelle ajoutée sur le plateau Principal (1 Ressource de votre choix).
 - à 3 joueurs, recevez également ce bonus immédiatement après avoir érigé la Statue.
 - à 2 joueurs, recevez également ce bonus lorsque vous réalisez vous-même l'Action Divine Seth (mais pas immédiatement après l'avoir érigée).

Ériger une seconde Statue pour Seth ne donne aucun bonus supplémentaire.



ACTION ANUBIS - MODIFICATIONS -



Lorsque vous utilisez l'Action Anubis pour réaliser une Action Divine, choisissez immédiatement la couleur que vous attribuez au dé. Vous augmentez alors vos effectifs

de Soldats (couleur rouge choisie) ou de Prêtres (couleur bleue choisie) de la valeur du dé. Le dé est toujours placé sous la balance de votre plateau individuel.

L'Action Anubis peut être utilisée pour réaliser une Action Divine Seth. Si vous choisissez la couleur rouge pour le dé, vous pouvez même dépenser les Soldats que vous venez d'obtenir. Même si le dé est placé sous votre balance, vous devez toujours placer un jeton Sang du côté Corrompu de votre balance.

*Le dé vert ne peut **jamais** être choisi pour une Action Anubis.*

ACTION DIVINE HATHOR - MODIFICATIONS -



Lorsqu'une tuile Conquête est placée dans le Temple sur une ligne horizontale ou verticale où un Bâtiment est construit, le propriétaire du Bâtiment reçoit :

- exactement 1 jeton de chaque Ressource présente sur la tuile, s'il y en a.
- 1 carte, tirée sur le dessus de la pile correspondante, éventuellement.
- aucun bonus, si la tuile Conquête indique une action. Ces tuiles Conquête affichent l'icône Hathor barrée dans le coin supérieur droit pour mémoire.

(Voir l'Annexe page 15 pour la description détaillée de toutes les tuiles Conquête.)

ACTION DIVINE RÂ - MODIFICATIONS -



Tout emplacement contenant une tuile Conquête est toujours considéré comme vide pour l'Action Divine Râ.

Quand une Colonne est érigée sur une tuile Conquête, recevez le gain de la tuile.

(Voir l'Annexe page 15 pour la description détaillée de toutes les tuiles Conquête.)

ROTATION - MODIFICATIONS

Vous pouvez posséder plusieurs Artefacts et vous pouvez utiliser plusieurs Artefacts dans le même tour. A l'étape 3 de la Rotation, s'il y a moins de 2/3/4 dés (pour une partie à 2/3/4 joueurs) sur le plateau Seth, après avoir placé les dés dans la **première section Pénombre** (dans le sens horaire depuis la flèche du Cadran de l'Obélisque) avant de lancer les dés, procédez ainsi :

1. Si vous tirez un moins un dé gris, lancez-en exactement un et placez-le sur le plateau Seth.
2. Lancez les dés restants et placez-les dans la section Pénombre, conformément à la règle normale.

*La procédure ci-dessus est réalisée **une seule fois** par Rotation, et seulement pour la **première** section Pénombre (dans le sens horaire en partant de la flèche du Cadran de l'Obélisque). Il peut en résulter un moindre nombre de dés ajoutés dans la première section Pénombre. Si vous ne tirez aucun dé gris pour la première Section, aucun dé ne sera ajouté sur le plateau Seth pour cette Rotation.*

JUGEMENT DE MAÂT - MODIFICATIONS -

JETONS SANG

Les jetons Sang comptent comme une Corruption permanente. Chaque jeton Sang vaut 1 point négatif pour l'équilibre de la balance. Ces jetons **ne sont pas** remis dans la réserve à l'étape 7 du Jugement de Maât.

SÉLECTION DES CARTES DESTINÉES ET ARTEFACTS

À votre tour de choisir une carte Destinée (y compris à l'étape 12C de la mise en place initiale), vous pouvez choisir une des deux options :

- prendre une carte Destinée disponible et recevoir ses bonus normalement
- OU
- prendre une carte Artefact **en dépensant les Prêtres nécessaires** (en prenant aussi la carte Destinée avec la même valeur Ankh)

*Vous **ne pouvez pas** prendre une carte Artefact si la carte Destinée correspondante n'est plus disponible.*

Si vous prenez une carte Artefact, vous ne recevez aucun des bonus de la carte Destinée correspondante. Seule importe sa valeur Ankh. Gardez la carte Artefact face

visible. Vous pouvez utiliser son effet une fois pendant la partie, et seulement à votre tour. Une fois utilisée, la carte est définitivement défaussée pour la partie (remettez-la dans la boîte).

Vous pouvez avoir plusieurs Artefacts, et vous pouvez utiliser plusieurs Artefacts lors d'un même tour.

DÉCLENCHEMENT DES EFFETS - MODIFICATIONS DE RÈGLES -

Tout effet, bonus ou avantage lié à la réalisation d'une action particulière d'un joueur ne peut être déclenché qu'une seule fois pendant le tour de ce joueur.

Prenez soin de bien lire ces exemples pour une compréhension claire de cette règle :

Exemple 1 :

Dans une partie à 4 joueurs, Jean possède une carte Technologie offrant 2 PV à chaque Action Divine Thot qu'il réalise. Julie possède deux Statues. La première, dans la section Thot, lui offre comme Bonus Horus un jeton Scribe pour chaque adversaire qui réalise l'Action Divine Thot. La seconde, dans la section Horus, lui offre comme Bonus Horus un jeton Or, pour chaque adversaire qui réalise l'Action Divine Thot. Jean prend un dé depuis la section Horus et décide de réaliser l'Action Divine associée. Jean dépense les Ressources pour construire une Statue pour le peuple sur le plateau Seth, et profite ainsi de deux Actions Divines Thot (valeur 1) grâce aux Bâtiments présents dans deux des régions. Jean réalise immédiatement les deux Actions Divines Thot (pour chacune, il prend 1 carte gratuitement, potentiellement de sections différentes du Marché, puisqu'il s'agit de deux Actions distinctes). Jean reçoit 2 PV grâce à sa carte Technologie (**une seule même s'il réalise l'Action Divine Thot deux fois**) Julie reçoit 1 jeton Or et un jeton Scribe puisque les deux Actions Divines Horus et Thot sont réalisées au moins une fois.

Exemple 2 :

Dans une partie à 2 joueurs, Valérie possède une Statue dans la section Osiris avec un Bonus Horus offrant +2 en Bonheur. Son marqueur Bonheur est sur 1 au début de son tour. Elle prend un dé depuis la section Râ, et érige une Colonne qui lui rapporte une Action Divine Osiris. Elle place sa Colonne sur une tuile Conquête (placée lors d'une précédente Action Divine Seth), qui lui accorde une autre Action Divine Osiris. Après le décompte de ses PV pour la Colonne, Valérie réalise sa première Action Divine Osiris (ramenant d'abord son marqueur Bonheur sur 0, puis l'augmentant de 2 grâce à sa Statue). Elle réalise maintenant une seconde Action Divine Osiris (reculant son marqueur Bonheur sur 1). Sa Statue n'octroie pas le bonus une seconde fois.

DÉCOMPTE

Au moment du décompte, chaque joueur reçoit les PV pour ses Bâtiments sur le plateau Seth. Le nombre de PV est indiqué à côté de de chaque emplacement de Bâtiments.

LE DÉFI DU VIZIR

RÈGLES AVANCÉE POUR UNE PARTIE A 2 JOUEURS

Vous pouvez opter pour les règles du Défi du Vizir avec ou sans les autres règles de l'extension l'Ombre de Seth. Pour cette variante vous aurez besoin du pion Vizir.

MODIFICATIONS DES RÈGLES

Lors du choix d'une carte Destinée (y compris à la mise en place initiale), le premier joueur prend une carte Destinée (ou une carte Artefact si l'extension est utilisée) puis en défausse une autre. La carte défaussée n'est plus disponible pour le second joueur pour cette manche. Cependant, elle sera de nouveau disponible au prochain Jugement de Maât.

Après que le second joueur a pris une carte Destinée (ou Artefact), le premier joueur déplace la figurine Vizir vers l'une des six Actions Divine (ou sept avec l'extension Seth). Au début de la partie, le Vizir peut être placé sur n'importe quelle Action, mais après chaque Jugement de Maât, le Vizir doit être déplacé sur une autre Action.

Si le second joueur prend **un dé depuis la section où se trouve le Vizir** (même pour Produire des Ressources ou pour une Action Anubis), le premier joueur gagne 2 PV. Le Vizir n'a pas d'effet sur le premier joueur.



Le Défi du Vizir est incompatible et donc inutile pour le mode Solo contre Botankhamon.

BOTHANKAMON - MODIFICATIONS

MATÉRIEL DU MODE SOLO

TUILE ACTION "SETH" DE BOTANKHAMON



TUILE ACTION "PRÊTRES & SOLDATS" DE BOTANKHAMON



MISE EN PLACE

Réalisez la mise en place comme pour une partie standard en appliquant les modifications suivantes :

Choisissez entre tirer aléatoirement : 3 cartes Départ et 1 carte Culte, **OU** 2 cartes Départ et 2 cartes Culte. Parmi elles, sélectionnez 2 Cartes Départ et une Carte Culte. Pour un meilleur contrôle de ces choix, tirez 3 cartes Départ et 2 cartes Culte et choisissez parmi elles.

Sélectionnez aléatoirement 3 cartes Artefact. Remettez les cartes Artefact restantes dans la boîte. Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté en choisissant une carte Artefact de plus ou de moins. Pour les règles concernant le choix des cartes Destinée lors de la mise en place, voir "Sélection des cartes Destinée et Artefact (page 9).

MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

Lors de la mise en place des tuiles Action Botankhamon :

- Mélangez les 6 tuiles Action Divines du jeu de base, retirez-en une et remettez-la dans la boîte.
- Puis mélangez les 4 tuiles Ressource du jeu de base, retirez-en une et remettez-la dans la boîte.
- Prenez les 2 tuiles Botankhamon “Prêtres & Soldats” et “Action Seth”, puis mélangez-les avec les tuiles restantes pour former une pile de 10 tuiles.
- Disposez ces 10 tuiles face visible en formant une Pyramide, selon les règles de base.

AJUSTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pour un niveau de difficulté **intermédiaire**, Botankhamon commence la partie avec un Bâtiment dans une région aléatoirement sélectionnée sur le plateau Seth (il ne reçoit pas de bonus). Lancez un dé pour déterminer la région.

Pour un niveau de **difficulté élevé**, en plus des ajustements du niveau intermédiaire (ci-dessus), Botankhamon commence la partie avec un Bâtiment supplémentaire dans une région désignée aléatoirement sur le plateau Seth (le bonus est ignoré). Lancez un dé pour déterminer la région en prenant en compte toutes les restrictions.

Après avoir joué avec cette extension, vous pouvez **ajouter un second ensemble** de Bâtiments (d'une autre couleur) à la réserve de Botankhamon (jusqu'à lui attribuer 20 Bâtiments à construire). Cela rendra le défi contre Botankhamon plus équilibré, voire plus difficile encore.

Tous les ajustements du niveau de difficulté (Bâtiments supplémentaires dans la zone Osiris, Colonne à l'intérieur du Temple et une Statue supplémentaire) présentés dans les règles de base restent applicables.



LE TOUR DE BOTANKHAMON - MODIFICATIONS -

Botankhamon ne reçoit et ne dépense jamais ni Soldats, ni Prêtres.



EVALUATION DES DÉS - MODIFICATIONS

Pour déterminer le dé le plus élevé pris par Botankhamon, les dés rouges et bleus sont considérés avec une **valeur augmentée de 1** et donc préférés aux autres dés Corrompus de même valeur. Il sont toujours Corrompus, ainsi entre un dé Pur de valeur 6, un dé bleu de valeur 5 et un dé Corrompu de valeur 6, la préférence sera dans l'ordre : dé Pur 6, dé bleu 5 et enfin dé Corrompu 6.

Pour déterminer le dé le plus élevé pris par Botankhamon, le dé vert est préféré à tout autre dé Pur de même valeur.

TUILE ACTION SETH



Botankhamon prend le dé le plus élevé sur le plateau Seth et construit un Bâtiment dans la région correspondante. Si cette région contient déjà un de ses Bâtiments, il place le Bâtiment dans la région immédiatement supérieure, en passant de 6 à 1 si nécessaire. Quelle que soit la région, Botankhamon marque immédiatement 2 PV (au lieu du bonus normal de la région). Si une Statue est présente sous la rangée où le Bâtiment vient d'être construit, il obtient 3 PV supplémentaires (donc un total de 5). Puis, la tuile Conquête du sommet de la pile est placée là où Botankhamon marque le score le plus élevé à l'occasion d'une Action Divine Ra. En cas d'égalité, choisissez aléatoirement.

Botankhamon ne dépense aucun Soldat lors de la construction des Bâtiments sur le plateau Seth et ne reçoit aucun jeton Sang non plus.

S'il n'y a aucun dé disponible sur le plateau Seth, Botankhamon choisit une Action Divine Horus. Si l'action Divine Horus n'est pas disponible, il choisit un dé dans la section suivante dans le sens anti-horaire (en suivant les règles de base du mode Solo).

Si des dés sont disponibles sur le plateau Seth mais que Botankhamon ne dispose plus d'aucun Bâtiment à construire, il marque 3 PV sans rien effectuer d'autre.

TUILE "PRÊTRES & SOLDATS"

Botankhamon prend le dé rouge ou bleu le plus élevé, conformément aux règles et résolutions des égalités détaillées dans le paragraphe "Tuile Ressource" des règles de base (p. 23 du livret de règles). S'il n'y a ni dé rouge, ni dé bleu disponible, il prend le dé Pur le plus élevé.

ACTION DIVINE HORUS - MODIFICATIONS



Les modifications suivantes remplacent les règles de priorité de Botankhamon pour les Actions Divines Horus du jeu de base :

Si Botankhamon peut ériger une Statue pour le peuple sur le plateau Seth qui lui rapporterait 2 ou 3 Actions Divines Toth, il le fait. Pour chaque Action Toth, il prend la carte disponible la plus à droite. Sinon, il construit une Statue en l'honneur d'un dieu (selon la valeur du dé, en suivant les règles de base).

Si l'espace réservé correspondant est déjà occupé, il construit une Statue pour Seth sur le plateau Seth.

Si l'espace réservé pour la Statue Seth est déjà occupé, il construit une Statue pour le peuple en suivant les règles de base.

Si Botankhamon déclenche un bonus de Statue Horus sur le plateau Seth (en plaçant un Bâtiment dans n'importe quelle région), il obtient 1 PV.

MODIFICATION DES BONUS HORUS DE BOTANKHAMON

 ou 	1 Scribe
 ou  ou 	1 PV
 ou 	1 Scribe et 1 PV

ACTION DIVINE RÂ - MODIFICATIONS



Si Botankhamon construit une Colonne sur une tuile Conquête, il marque 2 PV supplémentaires. Ces points sont inclus pour le calcul de l'emplacement le plus avantageux où construire.

JUGEMENT DE MAÂT - MODIFICATIONS -

SÉLECTION DES CARTES DESTINÉE ET ARTEFACTS

Si Botankhamon est le premier joueur dans l'ordre du tour, il prend la carte Destinée avec la plus faible valeur Ankh, associée à un Artefact (le rendant indisponible pour vous), ou, s'il ne reste aucun Artefact, il prend aléatoirement soit la carte Destinée Or, soit la carte Destinée Scribe. Botankhamon ne prend jamais de carte Artefact, uniquement la carte Destinée associée.

Sinon (y compris pour la dernière étape de la mise en place), vous pouvez choisir n'importe laquelle des 4 cartes Destinée ou une carte Artefact disponible (en dépensant les Prêtres nécessaires) et la carte Destinée associée.

À moins que ce soit le 4^e et dernier Jugement de Maât, mélangez les 10 tuiles Action Botankhamon sélectionnées à la mise en place et formez une nouvelle pyramide.

DÉCOMPTE

Botankhamon marque des PV pour ses Bâtiments sur le plateau Seth de la même manière que vous. Toutes les autres règles de décompte du jeu de base restent inchangées.



ANNEXE

CARTES BÉNÉDICTION



Carte N°	Effet
BX01, BX02	Gagnez un total de 5 Prêtres et/ou Soldats, combinés au choix.
BX03, BX04	Déplacez un de vos Bâtiments depuis la zone Osiris vers le plateau Seth (ou l'inverse) en dépensant Soldats (ou Bonheur) nécessaires et en obtenant les bonus. Le Bâtiment reste associé à la même valeur de dé.

CARTES TECHNOLOGIE



Carte N°	Effet
TX01	Quand vous effectuez une Action Divine Seth : marquez 2 PV et gagnez 2 Prêtres.
TX02	Chaque fois que vous devez dépenser un Soldat, vous pouvez dépenser un jeton Foi à la place (tout ou partie des Soldats nécessaires). Durant le Jugement de Maât : vous pouvez convertir les jetons Foi inutilisés en Prêtres au lieu de les remettre dans la réserve.
TX03	Durant le Jugement de Maât : vous ne perdez aucun PV pour l'excès de Corruption.
TX04	Durant le Jugement de Maât : vous gagnez 1 PV pour chaque jeton Sang sur votre plateau individuel.

Carte N°	Effet
TX05	Quand vous effectuez une Action Divine Toth : vous pouvez choisir les cartes depuis n'importe quelle combinaison de sections du Marché autorisées ET vous pouvez choisir 1 carte d'une section directement supérieure aux sections autorisées. <i>Par exemple, si vous pouviez choisir SOIT depuis la section jaune SOIT depuis la section rouge, en utilisant avec cette carte Technologie, vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de cartes depuis les sections jaune ET rouge, plus une carte au maximum depuis la section verte.</i>

CARTES CULTE



Carte N°	Effet
Cult01	Quand vous érigez une Statue pour le peuple, vous gagnez 1 jeton Scribe et tous les adversaires obtiennent 1 Prêtre.
Cult02	Quand vous érigez une Statue pour un Dieu, vous gagnez +2 en Bonheur et tous les adversaires obtiennent +1 en Population.
Cult03	Chaque fois que votre Marqueur de Bonheur atteint un palier ▲ pour la première fois vous gagnez 1 Or et tous les adversaires obtiennent 1 Soldat.
Cult04	Quand vous construisez un Bâtiment sur le plateau Seth, vous gagnez +2 en Population et tous les adversaires obtiennent 1 jeton Pain.
Cult05	Quand vous érigez votre première Colonne d'une ligne, verticale ou horizontale, vous gagnez 3 Prêtres et tous les adversaires peuvent convertir une Ressource en 1 Or.
Cult06	Quand vous construisez une carrière ou un atelier, vous gagnez 3 Soldats et tous les adversaires obtiennent 2 jetons Foi.
Cult07	Quand vous érigez une Colonne adjacente à l'enceinte du Temple, vous gagnez 1 Ressource au choix (excepté l'Or) et tous les adversaires peuvent convertir 1 Ressource en 1 Scribe..

CARTES ARTEFACT



Carte N°	Effet
Art01	Coût : 6 Prêtres. Valeur Ankh : 0. Retirez cette carte du jeu pour tirer immédiatement 2 cartes Décrets. Gardez-en une et mélangez l'autre avec le paquet.
Art02	Coût : 7 Prêtres. Valeur Ankh : 0. Retirez cette carte du jeu pour jouer immédiatement une action comme si vous aviez choisi un dé avec une valeur 3 ou 4 (sans prendre effectivement le dé).
Art03	Coût : 6 Prêtres. Valeur Ankh : 1. Retirez cette carte du jeu et payez un Scribe pour un gain immédiat des points du Temple, selon les règles de décompte standard.
Art04	Coût : 5 Prêtres. Valeur Ankh : 1. Retirez cette carte du jeu pour un gain immédiat de +1 de votre production de chaque Ressource.
Art05	Coût : 5 Prêtres. Valeur Ankh : 2. Retirez cette carte du jeu pour tirer immédiatement 2 cartes Technologie. Gardez-en une et remettez l'autre sous le paquet.
Art06	Coût : 4 Prêtres. Valeur Ankh : 2. Retirez cette carte du jeu et payez un Scribe pour un gain immédiat de +5 en Bonheur.
Art07	Coût : 4 Prêtres. Valeur Ankh : 3. Retirez cette carte du jeu pour jouer immédiatement une Action Divine Seth, comme si vous aviez choisi un dé dont vous décidez de la valeur.
Art08	Coût : 3 Prêtres. Valeur Ankh : 3. Retirez cette carte du jeu pour un gain immédiat de 2 Ressources Or.

CARTES DÉCRET



Carte N°	Symbole	Effet
DX01		Gagnez 2 PV pour chaque paire de 1 Prêtre + 1 Soldat restants.

Carte N°	Symbole	Effet
DX02		Gagnez 3 PV par Bâtiment sur le plateau Seth.
DX03		Gagnez 3 PV par Statue et 2 PV par Bâtiment sur le plateau Seth.
DX04		Gagnez 4 PV par marqueur de Production sur 5 ou 6.

NOUVELLES CARTES DEPART



Carte N°	Effet
SX01	Valeur Initiative : 1 Réalisez une Action Divine Osiris pour construire un Bâtiment comme si vous aviez choisi un dé de valeur 5. Ne reculez pas sur la piste de Bonheur. Recevez 2 Soldats.
SX02	Valeur Initiative : 2 Réalisez une Action Divine Osiris pour construire une carrière (Calcaire ou Granite) comme si vous aviez choisi un dé de valeur 3. Vous reculez d'une position votre marqueur de Bonheur. Recevez un total de 4 Soldats et/ou Prêtres, combinés au choix
SX03	Valeur Initiative : 3 Réalisez une Action Divine Osiris pour construire un atelier (Pain ou Papyrus) comme si vous aviez choisi un dé de valeur 3. Reculez d'une position votre marqueur de Bonheur. Recevez un total de 4 Soldats et/ou Prêtres, combinés au choix
SX04	Valeur Initiative : 4 Vous gagnez un total de 5 Ressources de votre choix (excepté l'Or). Recevez 1 Soldat ou 1 Prêtre.
SX05	Valeur Initiative : 5 Recevez 2 Scribes, 4 Prêtres et 4 Soldats.
SX06	Valeur Initiative : 6 Tirez 2 cartes Technologie sur le dessus du paquet. Gardez-en une et mélangez l'autre dans le paquet. Recevez 3 Prêtres.
SX07	Valeur Initiative : 7 Tirez 2 cartes Bénédiction sur le dessus du paquet. Gardez-en une et mélangez l'autre dans le paquet. Recevez 3 Soldats.

Carte N°	Effet
SX08	Valeur Initiative : 8 Prenez 1 Papyrus, 1 Pain, 1 Calcaire, 1 Granite. Recevez 2 Soldats et 2 Prêtres.
SX09	Valeur Initiative : 9 Prenez une combinaison de 3 Ressources : Calcaire et Granite. Recevez un total de 3 Soldats et/ou Prêtres, combinés au choix.
SX10	Valeur Initiative : 10 Prenez une combinaison de 3 Ressources : Pain et Papyrus. Recevez un total de 3 Soldats et/ou Prêtres, combinés au choix.
SX11	Valeur Initiative : 11 Gagnez +3 en Population, +2 en Bonheur et recevez 4 Soldats.
SX12	Valeur Initiative : 12 Gagnez 2 Or et recevez 4 Prêtres.

TUILES CONQUÊTE

Tuile N°	Effet
A05	Prenez 3 Ressources identiques (excepté l'Or).
A06	Tirez 2 cartes Technologie sur le haut du paquet. Gardez-en une et mélangez l'autre dans le paquet.
A07	Tirez 3 cartes Bénédiction sur le haut du paquet. Gardez-en une et mélangez les 2 autres dans le paquet.
A08	Réalisez une Action Divine Thot comme si vous aviez un dé de valeur 1. Cette tuile n'accorde aucun bonus pour l'Action Divine Hathor.
A09	Réalisez une Action Divine Osiris comme si vous aviez un dé de valeur 5. Cette tuile n'accorde aucun bonus pour l'Action Divine Hathor.

CRÉDITS

Tekhenu : L'Ombre de Seth

Conception : Dávid Turczí and Daniele Tascini

Mode Solo : Dávid Turczí

Développement : Andrei Novac, Malgorzata Mitura, Rainer Ahlfors,
Błażej Kubacki

Illustrations : Jakub Fajtanowski, Zbigniew Umgelger, Aleksander
Zawada

Graphismes : Zbigniew Umgelger

Mise en page du livret de règles : Zuzanna Kolakowska

Traduction Française : Jean-François Metzger, Kerkael
Belarpaillon, Pixie Games

Board&Dice

Manager Exécutif : Andrei Novac

Responsable des Opérations : Aleksandra Menio

Responsable Marketing : Filip Glowacz

Responsable Commercial : Ireneusz Huszcza

Direction Artistique : Kuba Polkowski

Responsable Développement : Błażej Kubacki

Matériel manquant ou endommagé: bien que nous prenions le plus grand soin de votre jeu, il peut arriver qu'une pièce manque ou soit endommagée. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement le matériel manquant ou défectueux.

Daniele souhaite remercier Paolo et Aska pour les parties de test, et plus particulièrement ses testeurs éternellement fidèles : Daniel, Federico, et Antonio.

Dávid souhaite remercier Noralie pour son aide, son soutien et la constance de ses victoires. Il remercie également l'équipe Board & Dice pour leurs contributions rapides et décisives pour l'édition du jeu.

Les concepteurs de Board & Dice souhaitent remercier pour les parties de test, leurs conseils et leurs feedbacks : Jace Ravensburg, Frank de Jong, Anita Sokolowska, Daniel Dubel, Dave Haenze, Konrad Sulżycki, Krzysztof Jones, Przemysław Golus, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Krzysztof Jurzysta, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maciej "mat_eyo" Matejko, Maria Józwick, Michał "Killjoy" Cieślowski, Michał Górecki, Rafał Szymaszek, Tina Hoover.

Remerciements particuliers à Ben Kranz, Sara Tippey, David Digby, Gary Perrin pour les test du mode Solo

© 2021 Board&Dice. All rights reserved.

© 2021 Pixie games pour la version française.

Pour plus d'informations sur Tekhenu - l'Ombre de Seth :
visitez WWW.PIXIEGAMES.FR

AIDE DE SUJET MODE SOLO

Si vous jouez avec l'extension l'Ombre de Seth, retirez aléatoirement une Action Divine du jeu de base et une tuile Action Ressource avant de démarrer la partie. Remplacez-les par la tuile "Action Seth" et la tuile Action "Prêtres & Soldats".

TOUR DE BOTANKHAMON

- Déplacez le Marqueur de Progression vers une autre tuile Action. Retournez le jeton Deben et déplacez le Marqueur à droite au-dessus  OU à droite .
- Prenez le dé le plus élevé depuis la section indiquée par la tuile Action Divine (dans le cas d'une Action Divine Seth, prenez le dé depuis le plateau Seth). Pour Botankhamon les dés rouges et bleus sont évalués avec +1. Botankhamon prend toujours un dé Pur plutôt qu'un dé Corrompu (et le dé vert est toujours préféré aux dés Purs). En cas d'égalité, déterminez au hasard. Si aucun dé n'est disponible, prenez le dé depuis la section suivante dans le sens anti-horaire.
- Réalisez l'Action Divine correspondante
 - Botankhamon ne dépense JAMAIS aucun coût des actions.
 - Botankhamon ne reçoit JAMAIS aucune Ressource, aucun Prêtre ou Soldat, jetons Sang ou Foi, seulement des jetons Scribe.
 - Botankhamon ne réalise JAMAIS aucune action de Production de Ressources.

JUGEMENT DE MAÂT

- Déterminez l'ordre du Tour. Botankhamon dispose d'un équilibre fixe : 1e/2nd/3e/4e Jugement de Maât : 3/2/1/1 et une valeur Ankh  de 4 pour résoudre les égalités.
- Si Botankhamon est premier joueur :
 - Avec l'extension Seth : il prend la carte Destinée avec la valeur Ankh la plus faible (ignorez les bonus) associée à un Artefact disponible.
 - Sans l'extension Seth ou si aucune carte Artefact n'est disponible : il prend aléatoirement la carte Destinée 1 Or ou 1 Scribe (ignorez les bonus)
- Mélanges les 10 tuiles Actions et reformez la pyramide, remplacez les marqueurs comme en début de partie.

BONUS DES STATUES

Les bonus des Statues sont attribués comme pour une partie à 2 joueurs.

DÉCOMPTE

Le décompte est effectué selon les règles normales avec les exceptions suivantes :

- Botankhamon n'ayant pas de plateau individuel :
 - ne marque pas les  des Bâtiments
 - ne paye pas de  de Production
 - ne marque pas les  de Production

Le décompte spécifique de Botankhamon :

- 2  pour chaque Bénédiction  (défaussez les cartes après le décompte)
- 1  pour chaque Technologie  (conservez les cartes après le décompte)

De plus pour le décompte final :

- Botankhamon marque 4  par Décret  (sans tenir compte des effets et symboles de restriction)
- Botankhamon marque 1  pour chaque lot de 2 jetons Scribe 

TUILES ACTION

TUILE RESSOURCES et TUILE PRÊTRES & SOLDATS

- Botankhamon prend le dé le plus élevé de la couleur de la **première ressource** représentée sur la tuile, dans **n'importe quelle section**. Dans le cas de la tuile "Prêtres & Soldats", il prend le dé rouge ou bleu le plus élevé.
 - En cas d'égalité, il prend le dé de la section où se trouve une de ses Statues (par ordre de priorité du bonus Horus le plus élevé).
 - Si l'égalité persiste, déterminez aléatoirement.
 - Si aucun de ces dés n'est disponible, répétez la procédure avec la tuile ressource suivante. Si seulement des dés gris sont disponibles, il prend un dé gris.
- Ensuite, il réalise une Action Divine de cette section comme expliqué ci-dessous.

TUILE HORUS

Si Botankhamon peut construire une Statue pour le peuple sur le plateau Seth lui octroyant au moins 2 Actions Divines Toth, alors il la construit.

Sinon (ou sans l'extension) il construit une Statue en l'honneur d'un dieu en fonction de la valeur du dé :

- Si l'emplacement Statue est occupé, il construit une Statue pour Seth.
- Si l'emplacement est également occupé (ou sans l'extension), il construit une Statue dans la zone des ateliers/carrières, correspondant aux  les plus élevés (en cas d'égalité, déterminez aléatoirement).
- Si tous ces emplacements sont occupés ou qu'aucun PV additionnel ne peut être gagné, il construit une Statue dans le Temple et marque les points pour ses Colonnes (en préférant le score le plus élevé si les deux emplacements sont disponibles).
- Si ces emplacements sont aussi occupés, il marque 3 .

TUILE RÂ

- Botankhamon choisit une tuile Colonne selon les règles normales.
- Sans changer l'orientation de la tuile, il place la tuile sur l'emplacement offrant le score  le plus élevé avec les ajustements de règles suivants :
 - Gagnez 1  par contour adjacent sans tenir compte des couleurs.
 - Gagnez 2  si la tuile recouvre une tuile Conquête.
 - En cas d'égalité, il choisit une ligne horizontale ou verticale où se trouve le plus de ses Bâtiments. Si l'égalité persiste, il choisit un emplacement non adjacent à l'enceinte du Temple. Si l'égalité persiste, l'emplacement est déterminé aléatoirement.
- Botankhamon ignore les bonus et les capacités des tuiles Colonne.

TUILE HATOR

- Botankhamon place un Bâtiment dans l'enceinte du Temple où il marque le score  le plus élevé. En cas d'égalité, choisissez aléatoirement.
- Il marque les  et augmente sa Population mais ne reçoit aucun autre bonus (ni Ressources, ni jetons Foi).
- Si Botankhamon ne peut pas construire de Bâtiment alors il marque 3 .

TUILE BASTET

- Botankhamon avance son marqueur Bonheur, d'une position à la fois, autant de fois que la valeur du dé. A chaque fois que le marqueur Bonheur dépasserait son marqueur Population, il avance son marqueur Population d'une position.
- Il obtient aussi un jeton Scribe normalement et ignore toute Ressource bonus sur la piste Population.
- Si Botankhamon a déjà atteint la fin de la piste avec son marqueur Bonheur avant de réaliser cette action, tous les effets sont ignorés et il marque 3 .

TUILE THOT

- Botankhamon prend 1/2/3 cartes selon la valeur du dé, depuis la section du Marché la plus à droite autorisée par son niveau de Population. Il choisit dans l'ordre de priorité suivant : Décret  > Technologie  > Bénédiction .
- En cas d'égalité, il prend la carte la plus à gauche de la section.
- Botankhamon ignore tous les effets des cartes, qu'il empile simplement pour les conserver.

TUILE OSIRIS

- Botankhamon construit un atelier ou une carrière sans dépenser de Bonheur et ignore toute Ressource ou progression de Production. La valeur du dé détermine la rangée, la couleur détermine le type :
 - Jaune =  ; Marron =  ; Blanc =  ; Noir =  ; Toute autre couleur = le quartier avec le moins de Bâtiments construits. (En cas d'égalité, il choisit le Quartier le plus à gauche).
 - Si l'emplacement est déjà occupé, il choisit l'emplacement suivant à droite sur la rangée (en bouclant d'un bord à l'autre si nécessaire) puis vers la rangée supérieure en répétant la procédure.
- Si Botankhamon ne peut pas construire alors il marque 3  à la place.

TUILE SETH

- Botankhamon choisit le dé le plus élevé depuis le plateau Seth et construit un Bâtiment dans région correspondante. Si la région n'est pas disponible, il place le Bâtiment dans la région directement supérieure (bouclant de 6 à 1 si nécessaire). Si le Bâtiment ne peut être construit, il marque 3  à la place.
- S'il construit le Bâtiment, il marque 2  et 3 de plus si une Statue est présente sous la région.
- Il place une tuile Conquête sur l'emplacement où il marque le score le plus élevé durant une Action Divine Ra. En cas d'égalité déterminez aléatoirement.
- S'il n'y a pas de dé disponible sur le plateau Seth, Botankhamon réalise une Action Divine Horus à la place.